




C r e a t e

N e W a v e

K o c c a !



대한민국  
영토,  
콘텐츠로  
넓힌다!

Create NeWave Kocca

2016. 6

2016년 1분기 콘텐츠산업  
동향분석보고서  
〈음악산업편〉

# 1

## I . 음악산업 실태조사

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요
2. 음악업체 실태조사 분석결과

# I 출판 · 만화산업 실태조사

## 1. 콘텐츠업체 실태조사 개요

### 1.1 | 조사목적

- '분기별 콘텐츠업체 실태조사'는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
  - 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(105개, CJ E&M 및 룡투코리아 중복 포함) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 적시적기 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료 제공

### 1.2 | 조사대상 및 방법

- '분기별 콘텐츠업체 실태조사'는 총 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)을 영위하는 사업체 중 1,204개를 패널 표본으로 선정하여 조사 실시
- 본 조사의 추출단위는 개개의 사업체 단위이고 2015년 패널사업체 1,000개를 유지하고 2016년 추가 204개 사업체는 11개 산업별, 규모(50인 이상, 10~49인, 10인 미만)별 종사자수를 특성치로 모집단 사업체수 및 변동을 동시에 고려하는 네이만배분법을 활용하여 배분
  - 네이만배분법(Neyman Allocation)은 산업별 사업체수의 편중이 큰 경우 특성치 변동을 동시에 고려하여 배분하는 방법으로 사업체조사에서 널리 활용되고 있음
  - 소규모 사업체 수가 많은 산업(예: 출판)의 과표집을 방지하기 위해 멱배분법(Power Allocation)을 동시 고려함
  - 추가 200개 패널사업체는 산업별로 사업체규모의 내재화, 즉 종사자수를 기준으로 고르게 선정되도록 계통추출법(종사자수를 기준으로 정렬한 다음 등간격으로 표본을 구성하는 방법)을 적용

- 매출액과 종사자수는 상장사와 조사 사업체의 합산을 통해 산출하였으며 추정 절차는 다음과 같음



- 단위무응답과 항목무응답은 분석대상에 따라 매출액은 종사자수 규모 50인을 기준으로 각각 종사자수 기준 회귀 결정계수가 0.8 이상이면 회귀대체법, 나머지는 최근방대체법으로 추정하였고 수출액은 비추정대체를 이용하여 추정하였음
  - 최근방대체법(Nearest Neighbor Hot-deck-Imputation)은 추정대상의 크기순으로 전후에 있는 평균치 등으로 대체하는 방법, 회귀대체법(Regression Imputation)은 대체변수를 이용하여 도출한 회귀방정식으로 결측치를 추정하는 방법, 비추정대체(Ratio Imputation)는 둘 이상의 변수 간의 비를 이용하여 추정하는 방법임

- 각 산업별 종사자수, 매출액, 수출액의 추정식은 다음과 같음

추정치 = 일반사업체 추정 + 상장사 합산 + 패널사업체 추정

$$\hat{X} = \sum_h w_h \cdot \sum_i X_{hi}(\text{일반}) + \sum_h \sum_i X_{hi}(\text{상장사}) + \sum_h p_h \cdot \sum_i X_{hi}(\text{패널})$$

- $h$ 는 층(산업(11)별, 규모(3))를 나타내는 첨자,  $i$ 는 사업체를 나타내는 첨자,  $w_h$ 는 각 층별 설계가중치(=층별 모집단 종사자수 / 표본 종사자수),  $p_h$ 는 각 층별 전분기 대비 패널비(=층별 전분기 패널실적 / 당분기 패널실적)임

- 1분기 실태조사의 조사기간은 2016년 5월 12일부터 ~ 5월 30일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
  - ※ '15년 4분기 실태조사 응답업체 1,000개 패널 중 22개 업체가 결번(10개), 업체변경(5개), 폐업(7개) 등의 사유로 응답이 불가하였으며, 기존 패널에서 이탈한 22개 업체에 대해서는 업종, 규모, 지역 등을 고려해 유사 대체표본을 추출하여 설문조사를 실시함
- 상장사 분석을 위한 데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적정보를 수집/재구성하여 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등의 지표를 산출하였으며, 분기별로 전체 상장사(KOSPI, KOSDAQ)의 데이터와 비교 분석함
  - 사용한 재무데이터는 분석의 일관성 유지를 위해 각 상장사별로 연결재무제표와 개별재무제표를 구분하여 사용하였으며, 2016년 1분기 기준 콘텐츠 관련 상장사(코스피, 코스닥)는 총 105개(CJ E&M, 룡투코리아 중복 포함)를 선별
    - 산업별 상장사는 게임 27개, 지식정보 11개, 출판 9개, 방송 25개, 광고 8개, 영화 10개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 4개이며, 이중 연결재무제표 대상 상장사는 25개사임
    - CJ E&M은 영화/음악/방송 3개 분야에, 룡투코리아는 게임/지식정보 2개 분야에 중복 포함하였으며, 각 1개사로 간주
    - 기존 게임 분야에 포함되어 있던 NHN엔터테인먼트와 엔씨소프트는 연결 대상 종속회사들의 사업 내용 변동에 따라 분석 기준 재무제표를 변경 : NHN엔터테인먼트(연결→비연결), 엔씨소프트(비연결→연결)
    - 출판 분야에 포함되어 있던 기존 인터파크가 '15년 중 지주회사로 전환 완료하여 상장명이 인터파크홀딩스(035080)로 변경되고 관련 고용 수가 파소 계상됨에 따라, 종속 회사 중 출판 사업을 포함하고 있는 다른 계열 상장사인 인터파크(108790, 연결)로 분석 대상을 교체
    - '16년 1분기부터 더블유게임즈(게임) 1개사를 신규로 분석대상으로 포함하여 재구성함

## 2. 음악업체 실태조사 분석결과

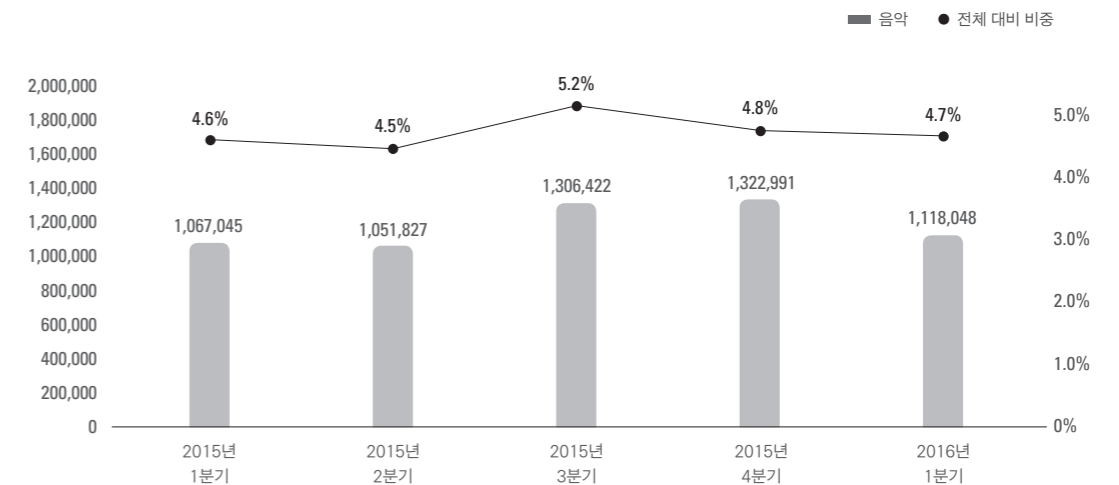
### 2.1 | 2016년 1분기 음악산업 규모

- '16년 1분기 음악산업의 매출액은 약 1조 1,180억 원으로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 4.8% 증가한 수준
  - 음악산업 매출액은 '15년 2분기까지 하락세를 이어오다, '15년 3분기, 4분기에 다시 상승하였다가 '16년 1분기에 하락
- '16년 1분기 기준 음악산업 매출액이 전체 콘텐츠산업 매출액에서 차지하는 비중은 4.7%로 나타났다으며, '15년 3분기에 5% 수준을 기록하였다가 '15년 4분기부터 4% 수준으로 진입하여 '16년 1분기까지 유지

표 I - 1 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 매출액 규모

(단위 : 백만 원)

구분	매출액						
	2015년				2016년	전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
음악	1,067,045	1,051,827	1,306,422	1,322,991	1,118,048	4.7%	4.8%
전체	23,074,739	23,582,937	25,256,492	27,623,052	23,879,006	100.0%	3.5%

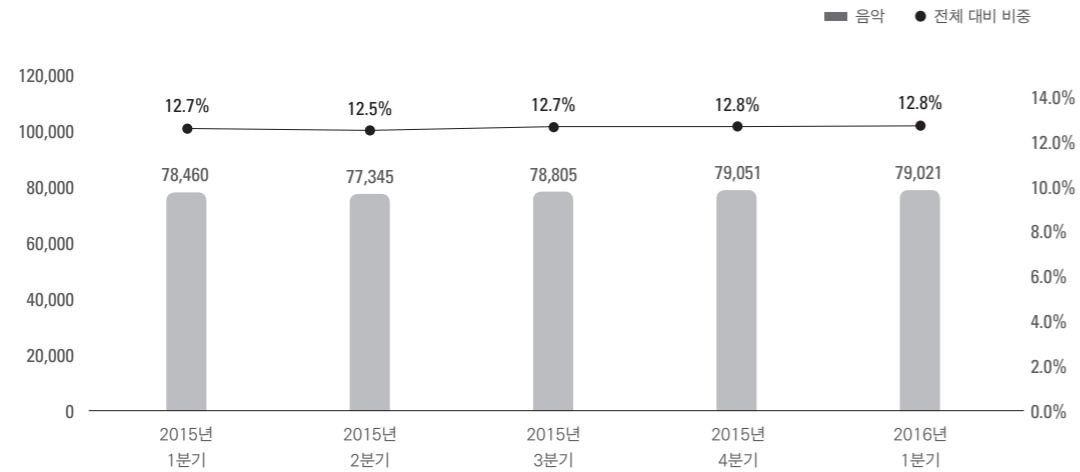


- '16년 1분기 음악산업의 종사자수는 79,021명으로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 12.8% 증가한 수준
  - 음악산업 종사자수는 '15년 2분기에 감소 이후 3분기와 4분기에 증가하였다가 '16년 1분기에 소폭 하락
- '16년 1분기 기준 음악산업 종사자수가 전체 콘텐츠산업 종사자수에서 차지하는 비중은 12.8%로 나타났으며, '15년 1분기부터 12.5% 내외 수준 유지

표 1-2 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 종사자 규모

(단위 : 명)

구분	종사자수						
	2015년				2016년	전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
음악	78,460	77,345	78,805	79,051	79,021	12.8%	0.7%
전체	616,415	616,766	619,694	619,141	618,719	100.0%	0.4%

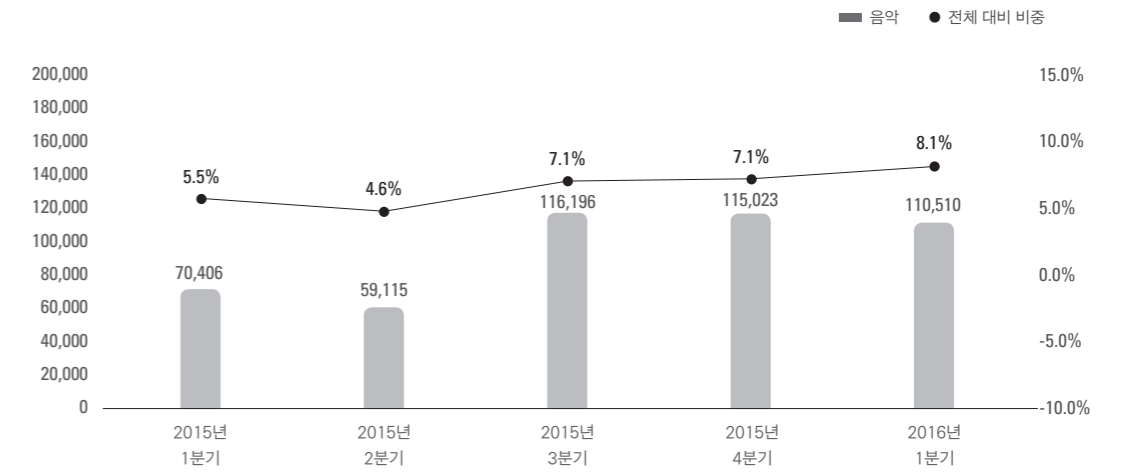


- '16년 1분기 음악산업의 수출액은 1억 1,105만 달러로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 57.0% 큰 폭으로 상승한 수준
  - 음악산업 수출액은 '15년 2분기까지 하락하였다가, '15년 3분기에 큰 폭으로 증가 이후 4분기부터 '16년 1분기까지 하락하는 추세
- '16년 1분기 음악산업 수출액이 전체 콘텐츠산업 수출액에서 차지하는 비중은 8.1%로 나타났으며, '15년 2분기 4.6%까지 하락세를 보이다 3분기부터 '16년 1분기까지 상승세 유지

표 1-3 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 수출액 규모

(단위 : 천 달러)

구분	수출액						
	2015년				2016년	전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기		
음악	70,406	59,115	116,196	115,023	110,510	8.1%	57.0%
전체	1,288,798	1,275,274	1,647,465	1,616,248	1,357,637	100.0%	5.3%



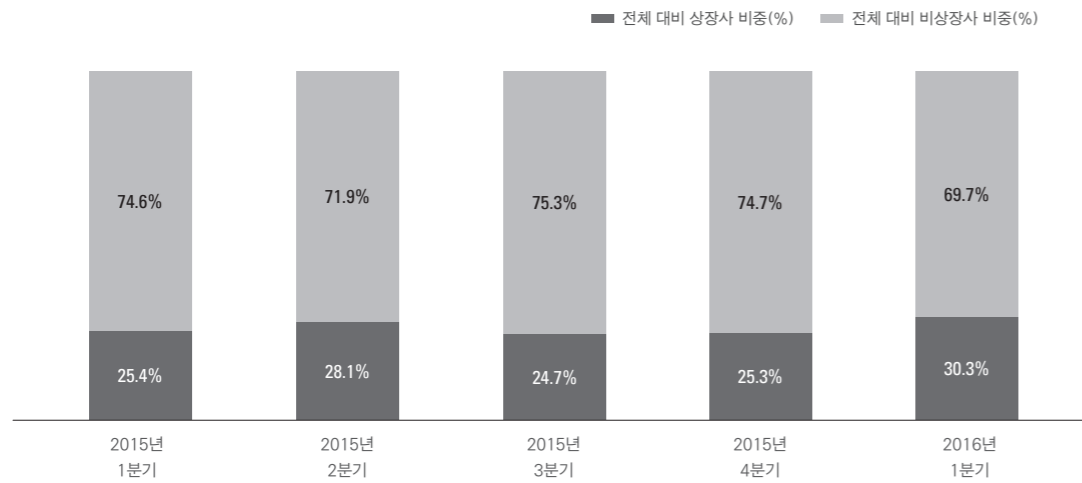
## 2.2 | 2016년 1분기 음악산업 구조 분석

- '16년 1분기 음악 산업 상장사 매출액은 약 3,386억 원으로 확인되었으며, 이는 전체 음악산업 매출액의 30.3%를 차지하는 수준
  - 음악산업 매출액에서 상장사가 차지하는 비중은 '15년 2분기 28.1%까지 증가하였으나 3분기 이후 24.7%로 감소한 뒤 증가하여 '16년 1분기에 30% 수준 기록

표 1-4 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(백만 원)

구분	구분	음악산업 전체 매출액	음악산업 상장사 매출액	전체 대비 상장사비중(%)
2015년	1분기	1,067,045	271,251	25.4%
	2분기	1,051,827	295,811	28.1%
	3분기	1,306,422	322,253	24.7%
	4분기	1,322,991	334,183	25.3%
2016년	1분기	1,118,048	338,594	30.3%
	1분기 전년동기비	4.8%	24.8%	4.9%p

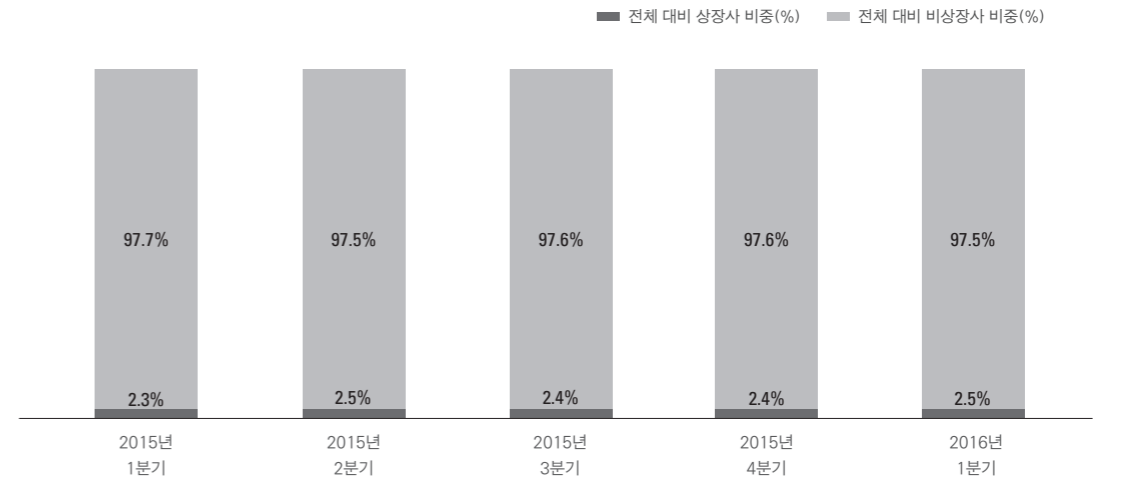


- '16년 1분기 음악 산업 상장사 종사자수는 1,967명으로 확인되었으며, 이는 전체 음악산업 종사자수의 2.5%를 차지하는 수준
  - 음악산업 종사자수에서 상장사가 차지하는 비중은 '15년에 2.3~2.5%대 수준을 유지하며 '16년 1분기에도 안정적 추세 지속

표 1-5 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 전체 종사자 대비 상장사 종사자 비교

(단위 : 명)

구분	구분	음악산업 전체 종사자수	음악산업 상장사 종사자수	전체 대비 상장사비중(%)
2015년	1분기	78,460	1,802	2.3%
	2분기	77,345	1,908	2.5%
	3분기	78,805	1,904	2.4%
	4분기	79,051	1,904	2.4%
2016년	1분기	79,021	1,967	2.5%
	1분기 전년동기대비	0.7%	9.2%	0.2%p

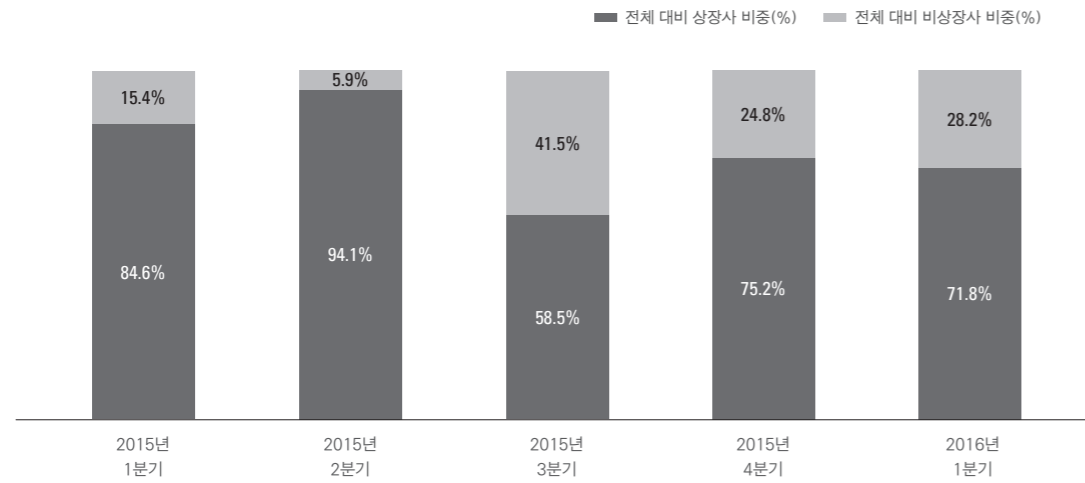


- '16년 1분기 음악 산업 상장사 수출액은 7,934만 달러로 확인되었으며, 이는 전체 음악산업 수출액의 71.8%를 차지하는 수
  - 음악산업 수출액에서 상장사가 차지하는 비중은 '15년 3분기에 50% 수준으로 하락한 이후, 4분기에 증가하였다가 '16년 1분기에 하락하여 70% 수준 기록

표 I-6 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 천 달러)

구분		음악산업 전체 수출액	음악산업 상장사 수출액	전체 대비 상장사비중(%)
2015년	1분기	70,406	59,595	84.6%
	2분기	59,115	55,633	94.1%
	3분기	116,196	67,928	58.5%
	4분기	115,023	86,443	75.2%
2016년	1분기	110,510	79,341	71.8%
	1분기 전년동기비	57.0%	33.1%	△12.8%p



# 2

## Ⅱ . 음악산업 상장사 분석

1. 음악산업 상장사 경영실적 분석
2. 음악산업 상장사 고용 분석
3. 음악산업 상장사 재무분석



## II 음악산업 상장사 분석

### 1. 음악산업 상장사 경영실적 분석

#### 1.1 | 상장사 매출 변동 추이

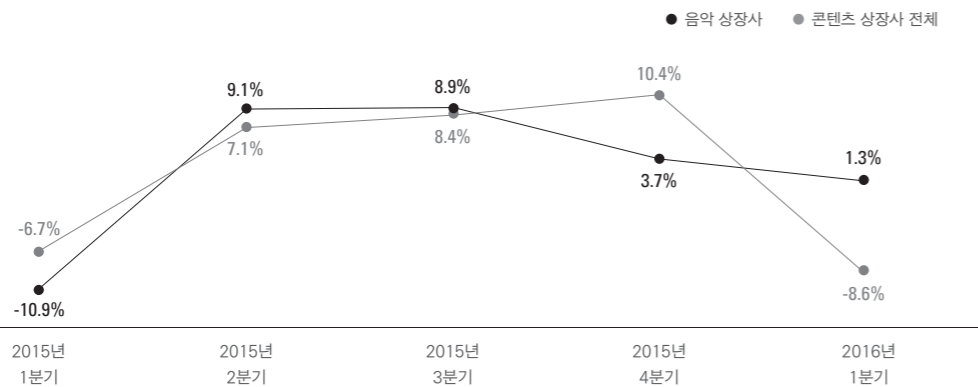
- 음악산업 상장사의 '16년 1분기 매출액은 약 3,386억 원으로 전년동기대비 24.8%, 전분기대비 1.3% 증가
  - '15년 1분기에 감소하였으나 이후 '16년 1분기까지 계속 증가하고 있음
  - 중국 음악·공연 시장은 중국 정부의 적극적인 문화 소비 장려 정책에 힘입어 확대가 전망되고 있으며, 음악 공연에 대한 대중들의 접근이 용이해 지고 있어 중국을 비롯하여 해외진출에 의한 매출이 증가할 것으로 예상
  - SM은 중국 현지 법인 설립을 통해 파트너십을 강화하고 있으며, JYP는 CMC와 협업해 음악 사업에 집중, YG엔터테인먼트는 '14년부터 중국 최대 인터넷 기업 텐센트와 손잡고 음원 유통 사업 진행
- 콘텐츠 상장사 전체 매출액 변동 추이와 비교해보면, '15년 4분기까지 비슷한 증감 추세를 보였으나 '16년 1분기에 콘텐츠 상장사 전체는 전분기대비 하락

표 II - 1 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 매출액 변동

(단위:억 원)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
음악	2,712.5 △10.9%	2,958.1 9.1%	3,222.5 8.9%	3,341.8 3.7%	3,385.9 1.3%	3,385.9 24.8%
콘텐츠 상장사 전체	55,510.9 △6.7%	59,451.3 7.1%	64,471.9 8.4%	71,175.3 10.4%	65,036.2 △8.6%	65,036.2 17.2%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익



- 로엔엔터테인먼트의 '16년 1분기 매출액은 917억 2천만 원으로 전년동기대비 19.5% 증가, 전분기대비 2.9% 감소
  - 멜론 음원 콘텐츠 부분의 성장이 지속되면서 멜론의 총 유료 가입자 수가 365만 명을 돌파. 차별화된 플랫폼 서비스와 50%에 달하는 시장점유율로 인해 유료 가입자 증가폭은 증가할 예정. 3분기부터는 멜론의 가격 인상 대상이 확대되며 1인당 매출(ARPU)가 늘어날 것으로 전망됨.
  - 3월 10일부터 신규 가입자에게 적용된 가격인상분이 9월부터는 전체 유료가입자로 확대 적용되기 때문에 전반적인 ARPU 상승이 예상
  - 멜론은 '멜론티켓'을 정식으로 오픈할 예정이며 기존 B2B 투자유통 경쟁력을 바탕으로 콘서트 예매 시장 내에서의 점유율을 빠르게 확대해 나갈 것으로 기대. 기존 '멜론쇼핑'과 함께 '멜론티켓'을 음악 커머스 플랫폼으로 확대할 전망. 신사업 개발 비용, 신인 아이돌(우주소녀) 관련 비용 증가는 향후 매출 부담 요인으로 작용
  - 자회사 스타쉽 엔터테인먼트는 신인걸그룹 우주소녀의 프로모션 등으로 매니지먼트 사업 분야에 서 부진
- 에스엠의 '16년 1분기 매출액은 484억 4천만 원으로 전년동기대비 17.9%, 전분기대비 4.3%로 증가
  - 소속 아티스트인 샤이니·EXO의 일본 돔 투어(예정), 신인그룹 NCT의 인기 상승, EXO의 중국 활동 확대 등을 통해 음원부분의 꾸준한 수익 확보 및 중국내 인지도 상승이 매출 증가 요인. SM은 중국에 현지법인을 설립해 자체기획 콘서트와 팬미팅이 가능해졌고, 이에 따라 자체 티켓 판매 서비스도 이어질 것 예측, 중국에 세운 현지법인이 중국사업 디딤돌 역할을 할 것으로 전망. 또한, 알리바바와 중국내 음악 사업 및 전자상거래 부문 제휴를 통해 중국 내 음악 유통 사업에서 향후 수익창출 기대
- 와이지엔터테인먼트의 '16년 1분기 매출액은 729억 5천만 원으로 전년동기대비 64.3%, 전분기대비 30.8% 큰 폭으로 증가
  - 빅뱅, 아이콘의 흥행이 주요 매출 증가 요인. 매출액의 비중이 국내 40%, 일본 36%, 중국이 20% 정도로 고른 매출 분포를 보여줌. 빅뱅이 주요 매출을 견인했지만, 최근 아이콘이 한국에 이어 일본에서도 인기그룹으로 자리매김하면서 앞으로 음원이나 관련 상품 판매매출이 크게 증가할 것으로 예상
  - 지난해 하반기 진행한 빅뱅 일본 돔 투어 11회분(약 60만 명)과 국내 콘서트 3회분, 중국 팬미팅 30만 명에 대한 수익이 1분기에 반영되어 분기 사상 최대 분업 실적을 기록. 중국 팬미팅의 경우 회당 선판매(MG)가 예전 대비 30%가량 상승해 관련 매출액 규모 증가
  - 자회사 와이지 플러스는 화장품 매출 증가로 올해부터 적자가 축소. 쿠션제품 위주로 화장품 판매량이 증가하면서 1분기 화장품 매출은 전분기(3억 원)을 웃도는 10억 원으로 추정. 와이지 플러스의 화장품 및 푸드 부문이 각각 2개씩 매장을 확장하면서 영업손실 16억 원을 내어 아직 적자에서 벗어나지 못했지만, 직전 분기였던 지난해 4분기보다 적자 규모가 8억 원 감소

표 II-2 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사별 매출액 변동

(단위:억 원)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
큐브엔터	-	48.3	77.2	60.1		41.0
	-	-	59.7%	△22.1%	△31.7%	-
로엔	767.4	811.8	864.8	944.6		917.2
	△6.7%	5.8%	6.5%	9.2%	△2.9%	19.5%
CJ E&M	493.1	441.9	492.9	477.0		478.1
	13.4%	△10.4%	11.5%	△3.2%	0.2%	△3.0%
에스엠	410.8	488.0	591.6	464.2		484.4
	△14.0%	18.8%	21.2%	△21.5%	4.3%	17.9%
소리바다	48.0	45.8	44.0	41.0		57.5
	△18.8%	△4.5%	△4.0%	△6.8%	40.3%	19.9%
KT뮤직	193.3	221.6	232.4	244.5		238.7
	△12.9%	14.6%	4.9%	5.2%	△2.4%	23.5%
벅스	134.8	134.2	170.7	168.9		151.7
	△1.9%	△0.5%	27.2%	△1.0%	△10.2%	12.5%
캔들미디어	76.0	69.1	60.3	55.3		57.8
	21.0%	△9.1%	△12.7%	△8.3%	4.4%	△24.1%
JYP Ent.	72.4	113.2	128.3	173.1		99.6
	△61.9%	56.4%	13.4%	34.9%	△42.4%	37.7%
와이지엔터테인먼트	443.9	452.5	476.9	557.8		729.5
	9.8%	1.9%	5.4%	16.9%	30.8%	64.3%
에프엔씨엔터	72.9	131.7	83.4	155.2		130.4
	-	80.7%	△36.6%	86.1%	△16.0%	79.0%
합계	2,712.5	2,958.1	3,222.5	3,341.8		3,385.9
	△10.9%	9.1%	8.9%	3.7%	1.3%	24.8%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익  
 주) '에프엔씨엔터'는 '14년 12월에 신규 상장되어 본 '15년 3분기 보고서부터 분석 대상 상장사로 반영됨

## 1.2 | 상장사 영업이익 변동 추이

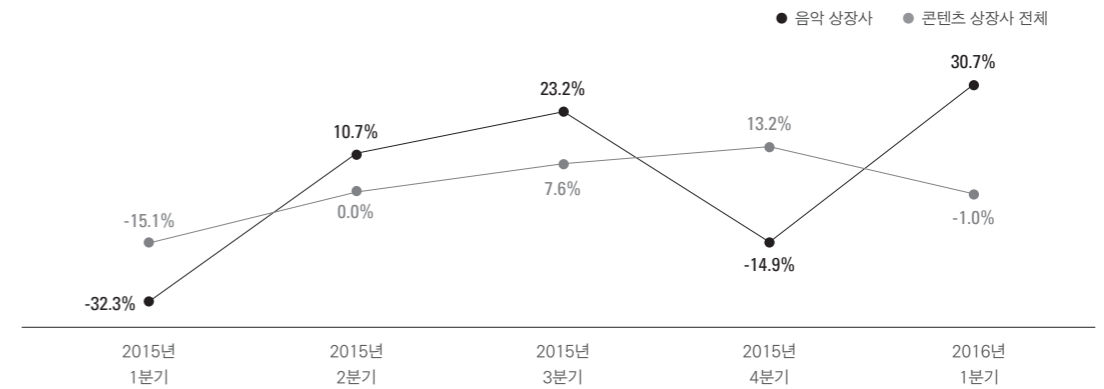
- 음악산업 상장사 영업이익은 '15년 1분기 하락 이후 3분기까지 상승하였다가 4분기에 다시 감소한 후, '16년 1분기에 다시 증가
- 콘텐츠 상장사 전체 영업이익 변동 추이와 비교해보면, '15년 2분기부터 서로 상반되는 추세를 보이며 '16년 1분기 음악산업은 전분기대비 증가, 콘텐츠 상장사 전체는 전분기대비 1.0% 소폭 하락

표 II-3 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 영업이익 변동

(단위:억 원)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
음악	279.7	309.7	381.6	324.9		424.6
	△32.3%	10.7%	23.2%	△14.9%	30.7%	51.8%
콘텐츠 상장사 전체	6,433.3	6,431.8	6,919.2	7,833.7		7,757.6
	△15.1%	△0.0%	7.6%	13.2%	△1.0%	20.6%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익



- 상장사 중 로엔의 '16년 1분기 영업이익은 전년동기대비 43.2% 증가했으며 전분기대비 11.0% 상승
  - '15년 1분기부터 '16년 1분기까지 지속적인 상승세
- 와이즈엔터테인먼트의 '16년 1분기 영업이익은 전년동기대비 32.6% 증가했으며 전분기대비 132.2% 큰 폭으로 증가
  - '15년 1분기부터 4분기까지 등락세를 유지하다 '16년 1분기에 큰 폭으로 상승
- 에스엠의 '16년 1분기 영업이익은 전년동기대비 37.2%, 전분기대비 1,198.8%로 대폭 증가
  - '15년 1분기부터 4분기까지 큰 폭으로 등락세를 유지하다, '16년 1분기에 매우 큰 폭으로 증가하여 영업이익이 흑자로 전환

표 II-4 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사별 영업이익의 변동

(단위: 억 원)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
큐브엔터	-	0.2	6.5	△1.9	1.8	-
로엔	135.6	151.7	170.3	175.0	194.2	195.0%
	21.0%	11.9%	12.2%	2.8%	43.2%	11.0%
CJ E&M	2.2	22.9	△11.8	61.1	13.6	43.2%
	△97.5%	952.4%	△151.3%	619.0%	△77.8%	523.3%
에스엠	47.4	76.9	114.4	△6.4	65.0	37.2%
	△30.0%	62.4%	48.7%	△105.6%	1,119.8%	37.2%
소리바다	△9.3	△13.6	△9.6	△13.0	2.4	2.4
	48.2%	△46.6%	29.0%	△34.4%	118.3%	125.7%
KT뮤직	4.3	△10.1	13.7	11.5	19.3	19.3
	△74.9%	△336.9%	235.9%	△16.2%	68.2%	353.8%
벅스	15.6	10.8	22.1	23.0	12.5	12.5
	△38.0%	△30.7%	103.9%	4.4%	△45.9%	△20.2%
캐들미디어	5.0	2.1	3.7	△0.7	△3.7	△3.7
	301.7%	△58.5%	78.3%	△119.2%	△417.8%	△173.5%
JYP Ent.	1.6	6.7	15.3	16.2	0.9	0.9
	△96.9%	327.9%	130.0%	5.8%	△94.4%	△42.1%
와이즈엔터테인먼트	71.5	50.9	54.8	40.8	94.8	94.8
	71.3%	△28.8%	7.6%	△25.5%	132.2%	32.6%
에프엔씨엔터	5.8	11.1	2.2	19.1	23.7	23.7
	#DIV/0!	90.2%	△79.8%	759.8%	24.0%	308.6%
합계	279.7	309.7	381.6	324.9	424.6	424.6
	△32.3%	10.7%	23.2%	△14.9%	30.7%	51.8%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익

## 1.3 | 상장사 수출 변동 추이

- '16년 1분기 수출액은 7,934만 달러 수준으로 전년동기대비 33.1% 증가했으며 전분기대비 8.2% 하락
  - 음악산업의 수출액은 '15년 2분기에 소폭 하락하였다가 3분기부터 상승세를 유지하여 '16년 1분기에 다시 하락
  - 음악산업의 수출액 증감은 콘텐츠 상장사 전체의 수출액 증감과 추세를 유사한 흐름을 보이고 있으나, 분기별 변동폭이 상대적으로 매우 큰 모습을 보임
- 콘텐츠 상장사 전체 수출액 변동 추이와 비교해보면, 음악산업이 콘텐츠 상장사 전체의 등락폭 보다 큰 폭으로 변화

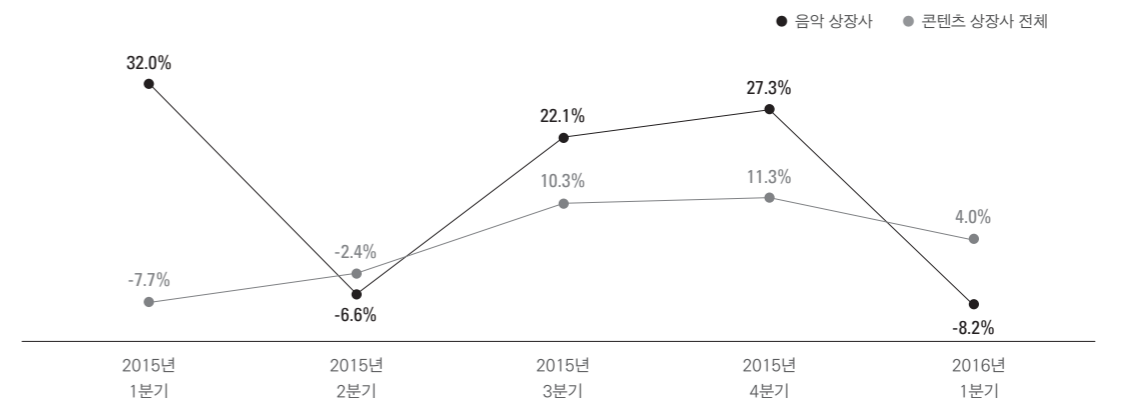
표 II-5 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 수출 변동

(단위: 천 달러, %)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
음악	59,594.8	55,632.7	67,928.1	86,442.8	79,341.4	79,341.4
	32.0%	△6.6%	22.1%	27.3%	△8.2%	33.1%
콘텐츠 상장사 전체	440,830.4	430,123.0	474,212.2	527,755.2	548,944.6	548,944.6
	△7.7%	△2.4%	10.3%	11.3%	4.0%	24.5%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 수출액 또는 해외매출

주1) 기업별 사업보고서 상의 수출액(원화)을 한국은행 원/달러 분기별, 연간 평균환율을 적용하여 환산



- 로엔, CJ E&M, 소리바다, 에스엠의 '16년 1분기 수출액이 전년동기대비 각각 139.7%, 53.4%, 82.1%, 9.8% 증가하였으며, 벅스, 캔들미디어는 전년동기대비 각각 51.8%, 10.4%의 감소폭을 나타냄
  - 중국 공연시장의 성장과, 콘서트 매출 인식구조가 기존의 미니멈 개런티 수취 모델에서 직접판매 티켓 판매 모델로 점진적으로 변화되면서 에스엠엔터테인먼트 및 와이지엔터테인먼트사의 중국지역 수출이 호재로 작용할 것으로 예상
  - 와이지엔터테인먼트는 3월 중국 8개 도시(상하이, 선전, 정저우, 허베이, 난창, 창사, 난징) 투어가 예정되어 있으며, JYP엔터테인먼트는 중국 온라인 음악 업계 1위 업체인 CMC와 5년간 음원 독점 유통계약을 맺고, 현지 JV(Joint Venture) 설립을 추진 중
  - 국내 대표적인 음원 유통업체인 로엔엔터테인먼트의 경우 카카오와의 결합을 통해 한류사업 등 해외 진출을 위한 사업 다각화에 시너지 효과를 받을 것 예측. CJ E&M의 경우 해외 현지 업체와 콘텐츠 합작이 본격화되면서 급속히 성장하는 중국시장에서 매출이 증가되고, 향후 성장성이 높은 태국 시장에 활발히 진출할 계획

표 II-6 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사별 수출 변동

(단위:천 달러, %)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
큐브엔터	0.0	1,787.4	2,278.2	7,432.0		1,211.0
	-	-	27.5%	226.2%	△83.7%	-
로엔	1,599.6	656.8	4,584.7	3,105.3		3,834.6
	563.5%	△58.9%	598.1%	△32.3%	23.5%	139.7%
CJ E&M	2,873.0	3,507.2	1,757.2	7,413.0		4,407.2
	16.1%	22.1%	△49.9%	321.9%	△40.5%	53.4%
에스엠	19,262.1	14,826.1	30,304.8	14,828.7		21,141.1
	△26.0%	△23.0%	104.4%	△51.1%	42.6%	9.8%
소리바다	301.7	289.5	309.1	586.5		549.3
	5.4%	△4.1%	6.8%	89.7%	△6.3%	82.1%
KT뮤직	-	-	-	-		-
벅스	316.3	216.6	251.8	132.2		152.3
	12.0%	△31.5%	16.2%	△47.5%	15.3%	△51.8%
캔들미디어	16.5	28.0	21.5	13.0		14.8
	△85.7%	69.3%	△23.2%	△39.7%	14.4%	△10.4%
JYP Ent.	3,155.7	3,709.7	4,373.5	7,534.8		3,474.4
	△85.6%	17.6%	17.9%	72.3%	△53.9%	10.1%
와이지엔터테인먼트	25,878.4	18,391.3	18,838.8	24,118.7		36,544.5
	64.6%	△28.9%	2.4%	28.0%	51.5%	41.2%
에프엔씨엔터	6,191.4	12,220.1	5,208.5	21,278.6		8,012.1
	#DIV/0!	97.4%	△57.4%	308.5%	△62.3%	29.4%
합계	59,594.8	55,632.7	67,928.1	86,442.8		79,341.4
	32.0%	△6.6%	22.1%	27.3%	△8.2%	33.1%

## 2. 음악산업 상장사 고용 분석

### 2.1 | 상장사 고용 변동 추이

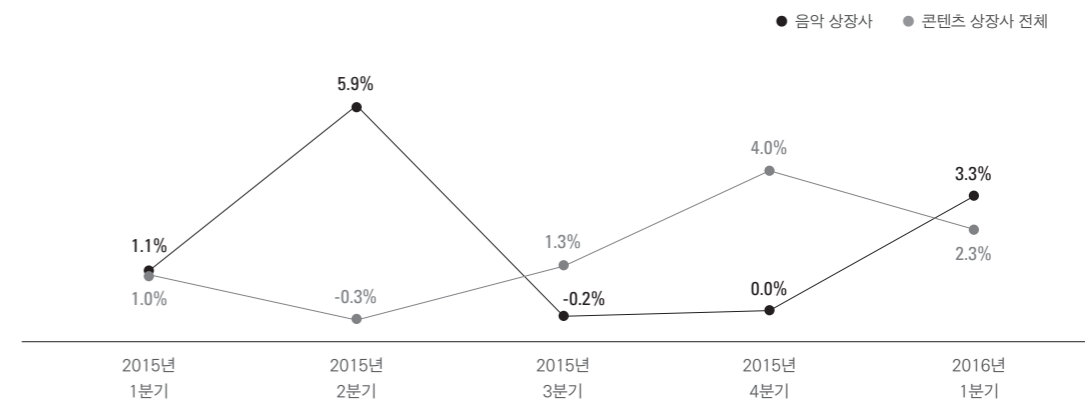
- 음악산업의 '16년 1분기 종사자수는 1,967명으로 전년동기대비 9.2%, 전분기대비 3.3% 증가
- 음악산업 종사자수 변동 추이를 콘텐츠 상장사 전체 종사자수 변동 추이와 비교해보면, '15년 2분기와 4분기를 제외하고 '15년 1분기부터 '16년 1분기까지 유사한 변동을 보여주고, 음악산업의 변동폭이 크게 나타남

표 II-7 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 고용 변동

(단위:명, %)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
음악	1,802	1,908	1,904	1,904		1,967
	1.1%	5.9%	△0.2%	0.0%	3.3%	9.2%
콘텐츠 상장사 전체	36,297	36,177	36,643	38,125		38,986
	1.0%	△0.3%	1.3%	4.0%	2.3%	7.4%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 전체 직원수



## 2.2 | 상장사별 고용 변동 추이

- 상장사 중 로엔의 '16년 1분기 종사자수는 전년동기대비 14.3%, 전분기대비 8.3% 증가
  - '15년 3분기까지 상승세 지속되다가 4분기에 소폭 감소한 후, '16년 1분기에 다시 증가
- 와이지엔터테인먼트의 '16년 1분기 종사자수는 전년동기대비 12.4% 증가했으며 전분기대비 3.4% 증가
  - '15년 1분기 하락 이후, 2분기부터 '16년 1분기까지 상승세 유지
- 에스엠의 '16년 1분기 종사자수는 전년동기대비 19.5% 증가했으며 전분기대비 8.7% 증가
  - '15년 1분기에 소폭 하락하다가 그 이후부터 '16년 1분기까지 증가 유지

표 II-8 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사별 고용 변동

(단위: 명, %)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
큐브엔터	-	66	69	68	71	-
로엔	-	-	4.5%	△1.4%	4.4%	-
	342	356	363	361	391	
	14.0%	4.1%	2.0%	△0.6%	8.3%	14.3%
CJ E&M	230	223	185	178	180	
	△3.8%	△3.0%	△17.0%	△3.8%	1.1%	△21.7%
에스엠	292	303	313	321	349	
	△3.0%	3.8%	3.3%	2.6%	8.7%	19.5%
소리바다	130	128	126	118	101	
	△0.8%	△1.5%	△1.6%	△6.3%	△14.4%	△22.3%
KT뮤직	195	198	189	183	190	
	2.6%	1.5%	△4.5%	△3.2%	3.8%	△2.6%
벅스	119	121	124	126	116	
	0.8%	1.7%	2.5%	1.6%	△7.9%	△2.5%
캔들미디어	44	46	44	44	44	
	△4.3%	4.5%	△4.3%	0.0%	0.0%	0.0%
JYP Ent.	100	105	103	109	106	
	7.5%	5.0%	△1.9%	5.8%	△2.8%	6.0%
와이지엔터테인먼트	241	245	256	262	271	
	△2.4%	1.7%	4.5%	2.3%	3.4%	12.4%
에프엔씨엔터	109	117	132	134	148	
	-	7.3%	12.8%	1.5%	10.4%	35.8%
합계	1,802	1,908	1,904	1,904	1,967	
	1.1%	5.9%	△0.2%	0.0%	3.3%	9.2%

## 3. 음악산업 상장사 재무분석

### 3.1 | 성장성 변화 추이

#### ■ 자산증가율<sup>1)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자산증가율은 12.2%로 전년동기대비 16.0%p 증가한 수준
  - '15년 1분기 하락 후, 2분기에 대폭 증가하여 3분기에 다시 소폭 하락하였으나 4분기부터 '16년 1분기까지 전분기대비 높은 증가율로 상승
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자산증가율은 7.6%로 전년동기대비 2.1%p 증가

표 II-9 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	△3.7	1.3	1.0	5.3	12.2	16.0
콘텐츠 상장사 전체	5.5	0.4	7.4	1.7	7.6	2.1

#### ■ 투자증가율<sup>2)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 투자증가율은 2.7%로 전년동기대비 1.9%p 감소한 수준
  - '15년 2분기에 다소 큰 폭으로 감소한 후 4분기까지 상승하였으나, '16년 1분기에 하락
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 투자증가율은 3.8%로 전년동기대비 0.9%p 증가

표 II-10 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	4.6	1.7	3.2	4.7	2.7	△1.9
콘텐츠 상장사 전체	2.9	4.1	1.0	3.4	3.8	0.9

1) 자산증가율 = (당기말자산-전기말자산) / 전기말자산 × 100 : 전분기대비 기업의 자산규모 증가규모 파악

2) 투자증가율 = 해당분기 현금흐름표상 투자활동흐름, (현금유출-현금유입)/자산총계 × 100

### 사내유보율<sup>3)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 사내유보율은 124.3%로 전년동기대비 5.7%p 증가한 수준
  - '15년 1분기부터 소폭 상승하였다가 3분기에 잠시 주춤한 후, '16년 1분기에 다시 소폭 증가
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 사내유보율은 178.6%로 전년동기대비 1.9%p 증가

표 II-11 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 사내유보율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	118.6	122.2	123.9	123.5	124.3	5.7
콘텐츠 상장사 전체	176.7	182.6	183.3	183.2	178.6	1.9

## 3.2 | 수익성 변화 추이

### 영업이익률 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 영업이익률은 12.5%로 전년동기대비 2.2%p 증가한 수준
  - '15년 3분기까지 증가세를 유지하다 4분기에 하락한 이후, '16년 1분기에 다시 증가
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 11.9%로 전년동기대비 0.3%p 증가

표 II-12 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	10.3	10.5	11.8	9.7	12.5	2.2
콘텐츠 상장사 전체	11.6	10.8	10.7	11.0	11.9	0.3

3) 사내유보율 = (이익잉여금+자본잉여금)/납입자본금×100 : 유보율이 높을수록 대내외 불확실에 대한 적응력이 높음

### 자산영업이익률<sup>4)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자산영업이익률은 2.2%로 전년동기대비 0.5%p 증가한 수준
  - '15년 3분기까지 증가세를 유지하다 4분기에 하락한 후, '16년 1분기에 '15년 3분기 수준 기록
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자산영업이익률은 1.9%로 전년동기대비 0.1%p 증가

표 II-13 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자산영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	1.7	1.8	2.2	1.8	2.2	0.5
콘텐츠 상장사 전체	1.8	1.8	1.8	2.0	1.9	0.1

### 자본영업이익률 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자본영업이익률은 3.0%로 전년동기대비 0.7%p 증가한 수준
  - '15년 3분기까지 점진적으로 상승하다가 4분기에 소폭 하락한 후, '16년 1분기에 증가
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자본영업이익률은 2.8%로 전년동기대비 0.1%p 증가

표 II-14 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	2.3	2.5	3.0	2.5	3.0	0.7
콘텐츠 상장사 전체	2.7	2.6	2.6	3.0	2.8	0.1

4) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

### 3.3 | 안정성 변화 추이

#### ▣ 부채비율 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 부채비율은 38.0%로 전년동기대비 1.0%p 감소한 수준
  - '15년 1분기 이후 3분기까지 하락세가 지속되다가 4분기에 소폭 상승한 후, '16년 1분기에 소폭 하락
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 부채비율은 50.5%로 전년동기대비 0.9%p 증가

표 II-15 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자기자본대비 부채비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	39.0	37.1	35.8	38.5	38.0	△1.0
콘텐츠 상장사 전체	49.6	46.9	46.6	49.5	50.5	0.9

#### ▣ 유동비율 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 유동비율은 262.7%로 전년동기대비 15.8%p 감소한 수준
  - '15년 2분기까지 계속 증가한 후 '16년 1분기까지 감소
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 유동비율은 172.4%로 전년동기대비 14.9%p 감소

표 II-16 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	278.5	307.3	305.3	272.5	262.7	△15.8
콘텐츠 상장사 전체	187.2	189.2	193.0	185.0	172.4	△14.9

### ▣ 자기자본비율<sup>5)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자기자본비율은 72.5%로 전년동기대비 0.5%p 증가한 수준
  - '15년 3분기까지 상승세가 지속되다가 4분기에 소폭 감소 후, 다시 '16년 1분기에 소폭 상승
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자기자본비율은 66.4%로 전년동기대비 0.4%p 감소

표 II-17 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	72.0	72.9	73.7	72.2	72.5	0.5
콘텐츠 상장사 전체	66.8	68.1	68.1	66.9	66.4	△0.4

### 3.4 | 생산성 변화 추이

#### ▣ 1인당 평균매출액 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 7,200만 원으로 전년동기대비 2,100만 원 증가
  - '15년 1분기부터 4분기까지 지속적으로 증가하였다가 '16년 1분기에 다시 감소
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 6,700만 원으로 전년동기대비 1,400만 원 증가

표 II-18 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 1인당 평균매출액 추이

(단위: 억 원, %)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
음악	1.51	1.55	1.69	1.76		1.72
	△12.0%	3.0%	9.2%	3.7%	△1.9%	14.4%
콘텐츠 상장사 전체	1.53	1.64	1.76	1.87		1.67
	△7.6%	7.5%	7.1%	6.1%	△10.6%	9.1%

5) 자기자본은 직접적인 금융비용을 부담하지 않고 기업이 장기적으로 운용할 수 있는 자본으로서 이 비율이 높을수록 기업의 재무구조가 건전하다고 할 수 있으며 일반적인 표준비율은 50% 이상. 자기자본비율 = (자기자본/총자산) × 100

## 자본집약도<sup>6)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자본집약도는 9억 8,800만 원으로 전년동기대비 4,900만 원 증가한 수준
  - '15년 2분기에 하락한 이후, '16년 1분기까지 상승세 유지
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자본집약도는 10억 7,200만 원으로 전년동기대비 8,600만 원 증가한 수준

표 II-19 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자본집약도 추이

(단위: 억 원)

구분	2015년				2016년	전년동기대비
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
음악	9.39	8.99	9.09	9.57	9.88	0.49
콘텐츠 상장사 전체	9.86	10.00	10.60	10.36	10.72	0.86

## 3.5 | 활동성 변화 추이

### 자기자본회전율<sup>7)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 자기자본회전율은 0.24%로 전년동기대비 0.02%p 증가한 수준
  - '15년 1분기부터 3분기까지 소폭 증가한 이후, 4분기에 0.25로 정체되었다가 '16년 1분기에 소폭 하락
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 자기자본회전율은 0.23%로 전년동기와 동일

표 II-20 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자기자본회전율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비 (%p)
	1분기(%)	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	
음악	0.22	0.24	0.25	0.25	0.24	0.02
콘텐츠 상장사 전체	0.23	0.24	0.24	0.27	0.23	0.00

6) 자본집약도 = 총자산(자본총계+부채총계)/종사자수×100

7) 자기자본회전율 = 매출액/자기자본

## 총자산회전율<sup>8)</sup> 변화 추이

- '16년 1분기 음악산업 상장사의 총자산회전율은 0.17%로 전년동기대비 0.01%p 증가한 수준
  - '15년 1분기부터 3분기까지 소폭으로 증가세를 유지하며 4분기와 '16년 1분기에 소폭 하락
  - '16년 1분기 콘텐츠산업 상장사의 총자산회전율은 0.16%로 전년동기대비 0.16%p 증가

표 II-21 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 총자산회전율 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년				2016년	전년동기대비
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	
음악	0.16	0.17	0.19	0.18	0.17	0.01
콘텐츠 상장사 전체	0.00	0.16	0.17	0.18	0.16	0.16

8) 총자산회전율 = 매출액/총자산



# 3

## Ⅲ. 음악산업 주요 이슈

1. 국내동향
2. 해외동향

### Ⅲ 2016년 1분기 콘텐츠산업 주요 이슈

#### 1. 국내동향

- 새로운 음원 강자로 떠오른 게임 OST
  - 국내 게임시장이 지속적으로 성장세를 보이는 가운데, 게임 OST에 대한 관심 증가
  - 게임산업 매출액은 지난해 10.6조 원을 기록해 전년 대비 6.2% 증가, 음악산업 매출액은 지난해 4.8조 원으로 전년 대비 3.9% 성장
  - 국내 게임 음악 제작업체 ‘스퀘어뮤직’이 제작한 음악 게임 앨범 ‘DEEMO’의 경우 일본 오리콘 데일리 앨범 차트 8위 기록
  - 넥슨은 국내 게임회사 최초로 게임 음악 전문 브랜드(레이블) ‘네코드’(NECORD)를 출시하고, 음원 발매와 앨범 발매 소식 등을 알리는 공식 SNS채널을 운영할 계획
  - 메이플스토리’의 오리지널사운드트랙(OST) 앨범인 ‘마스터리아 스루 타임’(Masteria through Time)과 ‘인연의 붉은 실’을 각각 발매
  - 엔씨소프트는 업계 최초로 게임 음악을 기반으로 한 뮤지컬을 선보였고, 정기 주주총회에서 음악, 영상 관련 저작권 관리 사업을 사업목적에 추가
  - 자사 온라인 게임인 ‘블레이드 앤 소울’을 소재로 한 뉴에이지 뮤지컬 ‘목화마녀 진서연’ 등
  - 국내 최정상 가수뿐만 아니라 할리우드 영화음악 작곡가들도 참여해 게임 OST 제작
  - 넷마블게임즈의 ‘이메아’의 배경 음악은 영화 ‘트랜스포머’ 시리즈를 담당할 할리우드 블록버스터 영화 작곡가 스티브 자브론스키가 제작
  - 네오위즈게임즈의 ‘블레스’ 음악은 ‘인터스텔라’ 등 120여 편의 영화음악을 제작한 한스 짐머가 제작
  - 게임 관련 2차 저작물에 대한 관심이 높아짐에 따라 게임 OST 산업은 더욱 성장할 것으로 예상
- 광고 기반 스트리밍 서비스 합법화, 음원 스트리밍 시장 확대 예고
  - 정부는 ‘광고 기반 음악 스트리밍 서비스’에 대해 정식으로 회당 4.56원 혹은 매출액의 65% 만큼을 저작권 사용료로 징수할 지침을 발표
  - 광고 기반 음악 스트리밍 서비스란 오디오나 영상 형태의 광고를 보는 대신 무료로 음악을 들을 수 있는 서비스
  - 광고 기반 스트리밍 서비스는 세계 디지털 음악 시장의 9%를 차지하는 등 높은 성장률을 보이고 있으며, 국내에서도 ‘비트’, ‘밀크’ 등의 플랫폼을 통해 서비스 중
  - 비트패킹컴퍼니가 제공하는 음악 앱 ‘비트’의 가입자 수는 지난해에 비해 3배 성장하며 600만 명 확보
  - 광고 기반 스트리밍 서비스의 성장은 불법 음원 사용자에게 스트리밍 플랫폼을 체험할 수 있게 하여 멜론 등 유료 기반 서비스의 시장 파이 증가에도 영향
  - 국내 음원 서비스 시장 점유율 1위 멜론의 가입자 수 중 유료 가입자는 14%인 360만 명에 불과
  - IFPI 보고서의 통계에서 유료 스트리밍 서비스와 광고 기반 스트리밍 서비스가 모두 증가한 사례 존재

- 문화체육관광부, ‘음원 사재기’ 행위 법적 규제
  - 문화체육관광부는 음반 사재기 행위를 금지하고 음반 산업 분야의 건전한 유통 질서를 위해 문체부와 시·도가 관련 업자에게 필요한 명령 등을 할 수 있도록 하는 ‘음악 산업 진흥에 관한 법률’이 국회 법사위 전체 회의를 통과
  - 음반 차트 순위는 소비자의 구매 선택에 큰 영향을 미치는 만큼 조직적·인위적 개입에 따른 음원 사재기가 유통 질서를 왜곡한다는 지적이 있었지만, 현행법상 처벌 근거가 없어 수사나 단속에 한계가 존재했음
  - 법률 제정을 통해 음반제작업자나 관련자가 저작권료 수입 등을 얻으려는 목적으로 음원을 대량 구매하거나 음반제작업자로부터 대가를 받고 음원 차트 순위를 인위적으로 올리다 적발되면 2년 이하 징역 또는 2,000만 원 이하의 벌금형

#### 2. 해외동향

- 중국 악기시장 성장세
  - 중국은 2000년대 이후 윤디, 량량, 유자왕 등 세계적인 클래식 스타를 배출하며 중국 정부의 클래식 산업 진흥 정책으로 중국 악기시장은 5년 새 두 배 성장
  - 중국에서 피아노와 바이올린을 배우는 인구는 각각 3,000만 명, 1,000만 명을 넘어섰고, 연간 세계 판매량의 55%인 약 30만 대의 피아노 판매량을 기록하며 세계 최대 피아노 시장으로 떠오름
  - 중국의 악기시장은 2014년까지 약 13%의 연평균 성장률을 기록하며 2009년 대비 약 두 배 수준인 323억 위안(약 5조 8,677억 원)으로 성장하였으며, 2020년까지 1,000억 위안(약 18조 1,660억 원) 규모로 성장할 것으로 전망
  - 이에 일본 야마하와 독일 스타인웨이앤드선즈 등 세계적 악기 브랜드와 삼익악기와 영창뮤직 등 한국 업체들이 중국시장을 적극적으로 공략하고 있음
  - 악기시장이 성장함에 따라 클래식 악기에서 향후 전자악기로 수요 변경 전망
  - 영창뮤직은 디지털 피아노와 신시사이저 등 디지털 장비의 사운드 출력을 담당하는 중앙처리장치(CPU)인 차세대 음원 반도체 ‘레나’를 개발
- 일본 저작권법 강화
  - 인터넷에서 구매한 음악을 사용했을 경우에도 가수나 제작사가 사용료를 청구할 수 있도록 법안 개정
  - 가수나 음반사는 CD 등 형태가 있는 음반물에 대한 사용료를 텔레비전·라디오·인터넷방송 프로그램에 청구할 수 있었지만, 인터넷을 통해 구입된 음악이 사용된 경우 저작권을 법적으로 보호받기 힘들었음
  - 법 개정의 이유는 한태평양경제동반자협정(TPP)을 통해 협정국간 저작권법의 허용범위를 인터넷까지 확대했기 때문
  - 일본 음악저작권 협회(JASRAC)는 니코니코동화 등 인터넷 채널과 제휴해 개인 방송자들에게

JASRAC의 보호를 받는 음원(BGM) 사용 내역을 제출하도록 요구해 개인방송인이 니코니코동화에 지불한 수수료에서 곡당 저작권료를 징수할 계획

---

# 부록

---

1. 상장사 재무분석표
  2. 상장사 매출구조 분석
-

## 1. 상장사 재무분석표

표 부록 I-1 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자산증가를 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	-	6.5%	△6.0%	△8.1%	△8.1%p
로엔엔터테인먼트	2.1%	△0.0%	6.4%	6.5%	8.9%	6.8%p
CJ E&M	9.3%	△13.1%	△12.1%	△3.8%	2.5%	△6.8%p
에스엠	△0.1%	8.0%	12.2%	△1.9%	10.5%	10.6%p
소리바다	△5.1%	△8.3%	2.5%	△14.0%	93.7%	98.8%p
KT뮤직	0.6%	4.7%	△4.6%	8.0%	6.7%	6.1%p
빅스	1.5%	24.8%	2.9%	2.7%	4.4%	2.9%p
캔들미디어	5.5%	△2.5%	△1.2%	△2.0%	△4.2%	△9.6%p
JYP Ent.	△7.0%	△2.4%	△0.9%	11.6%	14.9%	21.9%p
와이지엔터테인먼트	4.4%	2.8%	1.1%	1.6%	8.4%	4.0%p
에프엔씨엔터	△2.4%	△4.0%	△1.7%	63.2%	65.7%	68.1%p
음악산업	△3.7%	1.3%	1.0%	5.3%	12.2%	16.0%p
콘텐츠산업	5.5%	0.4%	7.4%	1.7%	7.6%	2.1%p

표 부록 I-2 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 투자증가를 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	△50.6%	17.7%	4.1%	9.4%	9.4%p
로엔엔터테인먼트	△3.9%	0.0%	1.0%	8.2%	2.9%	6.8%p
CJ E&M	3.8%	0.1%	△2.5%	5.8%	2.1%	△1.7%p
에스엠	3.9%	9.3%	5.2%	2.6%	1.2%	△2.7%p
소리바다	0.1%	0.8%	△3.9%	2.6%	26.6%	26.5%p
KT뮤직	△5.2%	0.2%	0.1%	22.7%	△11.1%	△5.9%p
빅스	0.7%	1.1%	16.7%	△0.6%	△4.2%	△4.9%p
캔들미디어	0.1%	0.6%	2.5%	△1.2%	0.7%	0.6%p
JYP Ent.	9.7%	0.2%	△5.9%	1.0%	5.7%	△4.0%p
와이지엔터테인먼트	19.7%	3.8%	4.2%	4.1%	0.4%	△19.3%p
에프엔씨엔터	△15.7%	△1.9%	17.1%	△9.0%	26.6%	42.3%p
음악산업	4.6%	1.7%	3.2%	4.7%	2.7%	△1.9%p
콘텐츠산업	2.9%	4.1%	1.0%	3.4%	3.8%	0.9%p

표 부록 I-3 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 사내유보율 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	86.3%	80.5%	80.5%	78.9%	79.7%	△6.6%p
로엔엔터테인먼트	287.1%	330.0%	330.0%	351.5%	377.4%	90.2%p
CJ E&M	118.4%	119.5%	121.9%	115.2%	115.2%	△3.2%p
에스엠	172.4%	181.2%	177.3%	168.9%	157.1%	△15.2%p
소리바다	△39.6%	△51.6%	△27.3%	△35.8%	7.1%	46.7%p
KT뮤직	42.7%	44.3%	44.3%	45.6%	48.0%	5.3%p
빅스	272.0%	189.4%	189.4%	196.2%	199.6%	△72.3%p
캔들미디어	6.4%	8.4%	8.4%	7.7%	6.5%	0.1%p
JYP Ent.	38.1%	39.7%	39.7%	75.6%	76.4%	38.3%p
와이지엔터테인먼트	164.7%	181.7%	181.9%	185.3%	186.6%	21.8%p
에프엔씨엔터	109.9%	106.8%	106.8%	102.0%	101.9%	△8.0%p
음악산업	118.6%	122.2%	123.9%	123.5%	124.3%	5.7%p
콘텐츠산업	176.7%	182.6%	183.3%	183.2%	178.6%	1.9%p

표 부록 I-4 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 영업이익률 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	0.4%	8.4%	△3.2%	4.4%	4.4%p
로엔엔터테인먼트	17.7%	18.7%	19.7%	18.5%	21.2%	3.5%p
CJ E&M	0.4%	5.2%	△2.4%	12.8%	2.8%	2.4%p
에스엠	11.5%	15.8%	19.3%	△1.4%	13.4%	1.9%p
소리바다	△19.3%	△29.6%	△21.9%	△31.6%	4.1%	23.4%p
KT뮤직	2.2%	△4.5%	5.9%	4.7%	8.1%	5.9%p
빅스	11.6%	8.1%	12.9%	13.6%	8.2%	△3.4%p
캔들미디어	6.6%	3.0%	6.2%	△1.3%	△6.4%	△13.0%p
JYP Ent.	2.2%	5.9%	12.0%	9.4%	0.9%	△1.2%p
와이지엔터테인먼트	16.1%	11.3%	11.5%	7.3%	13.0%	△3.1%p
에프엔씨엔터	8.0%	8.4%	2.7%	12.3%	18.2%	10.2%p
음악산업	10.3%	10.5%	11.8%	9.7%	12.5%	2.2%p
콘텐츠산업	11.6%	10.8%	10.7%	11.0%	11.9%	0.3%p

표 부록 I -5 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	0.1%	2.2%	△0.7%	0.7%	0.7%p
로엔엔터테인먼트	4.5%	5.0%	5.3%	5.1%	5.5%	1.1%p
CJ E&M	0.1%	0.6%	△0.4%	1.8%	0.4%	0.3%p
에스엠	1.7%	2.5%	3.3%	△0.2%	1.7%	0.0%p
소리바다	△4.6%	△7.4%	△5.1%	△8.0%	0.7%	5.3%p
KT뮤직	0.5%	△1.1%	1.6%	1.3%	2.2%	1.7%p
벅스	2.2%	1.2%	2.4%	2.4%	1.3%	△0.9%p
캔들미디어	1.4%	0.6%	1.1%	△0.2%	△1.1%	△2.6%p
JYP Ent.	0.2%	1.0%	2.4%	2.3%	0.1%	△0.1%p
와이지엔터테인먼트	2.0%	1.4%	1.5%	1.1%	2.4%	0.4%p
에프엔씨엔터	0.9%	1.8%	0.4%	2.0%	2.4%	1.5%p
음악산업	1.7%	1.8%	2.2%	1.8%	2.2%	0.5%p
콘텐츠산업	1.8%	1.8%	1.8%	2.0%	1.9%	0.1%p

표 부록 I -6 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	0.1%	3.1%	△0.9%	0.9%	0.9%p
로엔엔터테인먼트	7.0%	7.3%	7.6%	7.4%	7.8%	0.8%p
CJ E&M	0.1%	1.0%	△0.5%	2.8%	0.6%	0.5%p
에스엠	2.0%	3.2%	4.3%	△0.3%	2.2%	0.2%p
소리바다	△7.5%	△12.6%	△9.7%	△15.7%	1.3%	8.8%p
KT뮤직	0.7%	△1.8%	2.3%	1.9%	3.1%	2.4%p
벅스	2.9%	1.5%	3.0%	3.0%	1.6%	△1.3%p
캔들미디어	1.7%	0.7%	1.2%	△0.2%	△1.2%	△2.9%p
JYP Ent.	0.3%	1.3%	2.7%	2.9%	0.2%	△0.1%p
와이지엔터테인먼트	2.8%	1.9%	2.1%	1.5%	3.5%	0.7%p
에프엔씨엔터	1.1%	2.1%	0.4%	2.3%	2.9%	1.8%p
음악산업	2.3%	2.5%	3.0%	2.5%	3.0%	0.7%p
콘텐츠산업	2.7%	2.6%	2.6%	3.0%	2.8%	0.1%p

표 부록 I -7 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 부채비율 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	36.7%	40.4%	32.3%	27.8%	27.8%p
로엔엔터테인먼트	55.6%	44.9%	44.0%	45.5%	41.0%	△14.7%p
CJ E&M	53.0%	49.2%	43.3%	51.6%	48.2%	△4.8%p
에스엠	18.9%	27.6%	31.2%	33.8%	28.3%	9.4%p
소리바다	62.3%	70.4%	89.1%	97.3%	98.8%	36.4%p
KT뮤직	46.7%	54.6%	43.2%	51.5%	44.7%	△1.9%p
벅스	33.1%	23.4%	24.2%	23.6%	23.7%	△9.4%p
캔들미디어	15.8%	11.7%	8.8%	8.3%	7.2%	△8.6%p
JYP Ent.	21.9%	20.1%	13.4%	25.4%	28.3%	6.4%p
와이지엔터테인먼트	39.4%	38.6%	38.4%	39.4%	46.7%	7.3%p
에프엔씨엔터	19.1%	12.7%	14.4%	14.9%	20.3%	1.2%p
음악산업	39.0%	37.1%	35.8%	38.5%	38.0%	△1.0%p
콘텐츠산업	49.6%	46.9%	46.6%	49.5%	50.5%	0.9%p

표 부록 I -8 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 유동비율 변화 추이

(단위:%, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	453.5%	336.1%	373.1%	351.6%	351.6%p
로엔엔터테인먼트	226.9%	244.4%	253.9%	241.2%	270.3%	43.4%p
CJ E&M	185.7%	197.7%	195.4%	146.4%	105.9%	△79.8%p
에스엠	282.8%	274.8%	283.2%	219.7%	309.1%	26.3%p
소리바다	174.9%	157.2%	134.4%	131.5%	106.5%	△68.3%p
KT뮤직	250.2%	228.9%	267.6%	241.4%	266.5%	16.2%p
벅스	296.5%	427.2%	417.8%	428.1%	442.7%	146.2%p
캔들미디어	323.6%	407.3%	495.7%	536.8%	596.6%	272.9%p
JYP Ent.	167.3%	180.5%	228.7%	178.6%	164.4%	△2.8%p
와이지엔터테인먼트	657.7%	671.8%	606.4%	582.5%	429.6%	△228.1%p
에프엔씨엔터	480.5%	659.1%	463.6%	616.4%	468.7%	△118.8%p
음악산업	278.5%	307.3%	305.3%	272.5%	262.7%	△15.8%p
콘텐츠산업	187.2%	189.2%	193.0%	185.0%	172.4%	△14.9%p

표 부록 I - 9 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	73.2%	71.3%	75.6%	78.2%	78.2%p
로엔엔터테인먼트	64.3%	69.0%	69.5%	68.7%	70.9%	6.7%p
CJ E&M	65.4%	67.0%	69.8%	66.0%	67.5%	2.1%p
에스엠	84.1%	78.4%	76.2%	74.7%	77.9%	△6.2%p
소리바다	61.6%	58.7%	52.9%	50.7%	50.3%	△11.3%p
KT뮤직	68.2%	64.7%	69.8%	66.0%	69.1%	0.9%p
벅스	75.1%	81.0%	80.5%	80.9%	80.8%	5.7%p
캔들미디어	86.3%	89.5%	91.9%	92.3%	93.3%	7.0%p
JYP Ent.	82.0%	83.3%	88.2%	79.7%	77.9%	△4.1%p
와이지엔터테인먼트	71.8%	72.1%	72.3%	71.7%	68.2%	△3.6%p
에프엔씨엔터	83.9%	88.7%	87.4%	87.0%	83.1%	△0.8%p
음악산업	72.0%	72.9%	73.7%	72.2%	72.5%	0.5%p
콘텐츠산업	66.8%	68.1%	68.1%	66.9%	66.4%	△0.4%p

표 부록 I - 11 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자본집약도 변화 추이

(단위: 억 원)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	4.20	4.28	4.08	3.82	3.82
로엔엔터테인먼트	8.86	8.52	8.89	9.52	8.98	0.12
CJ E&M	17.77	15.92	16.87	18.78	19.80	2.03
에스엠	9.82	10.22	11.10	10.62	10.99	1.18
소리바다	1.54	1.44	1.50	1.38	3.62	2.07
KT뮤직	4.30	4.44	4.43	4.95	4.70	0.40
벅스	6.00	7.37	7.41	7.49	8.26	2.26
캔들미디어	8.00	7.46	7.71	7.55	7.39	△0.61
JYP Ent.	6.55	6.09	6.16	6.49	6.87	0.32
와이지엔터테인먼트	14.75	14.91	14.42	14.33	14.77	0.03
에프엔씨엔터	5.72	5.11	4.46	7.17	6.59	0.87
음악산업	9.39	8.99	9.09	9.57	9.88	0.49
콘텐츠산업	9.86	10.00	10.60	10.36	10.72	0.86

표 부록 I - 10 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 1인당 평균매출액 변화 추이

(단위: 억 원)

구분	2015년				2016년	
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	1분기 (전년동기대비)
큐브엔터	-	0.73	1.12	0.88	0.58	0.58
로엔엔터테인먼트	2.24	2.28	2.38	2.62	2.35	2.35
CJ E&M	2.14	1.98	2.66	2.68	2.66	2.66
에스엠	1.41	1.61	1.89	1.45	1.39	1.39
소리바다	0.37	0.36	0.35	0.35	0.57	0.57
KT뮤직	0.99	1.12	1.23	1.34	1.26	1.26
벅스	1.13	1.11	1.38	1.34	1.31	1.31
캔들미디어	1.73	1.50	1.37	1.26	1.31	1.31
JYP Ent.	0.72	1.08	1.25	1.59	0.94	0.94
와이지엔터테인먼트	1.84	1.85	1.86	2.13	2.69	2.69
에프엔씨엔터	0.67	1.13	0.63	1.16	0.88	0.88
음악산업	1.51	1.55	1.69	1.76	1.72	1.72
콘텐츠산업	1.53	1.64	1.76	1.87	1.67	1.67

표 부록 I - 12 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 자기자본회전을 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	0.24	0.37	0.29	0.19	0.19
로엔엔터테인먼트	0.39	0.39	0.39	0.40	0.37	△0.03
CJ E&M	0.18	0.19	0.23	0.22	0.20	0.01
에스엠	0.17	0.20	0.22	0.18	0.16	△0.01
소리바다	0.39	0.42	0.44	0.50	0.31	△0.07
KT뮤직	0.34	0.39	0.40	0.41	0.39	0.05
벅스	0.25	0.19	0.23	0.22	0.20	△0.06
캔들미디어	0.25	0.22	0.19	0.18	0.19	△0.06
JYP Ent.	0.13	0.21	0.23	0.31	0.18	0.04
와이지엔터테인먼트	0.17	0.17	0.18	0.21	0.27	0.09
에프엔씨엔터	0.14	0.25	0.16	0.19	0.16	0.02
음악산업	0.22	0.24	0.25	0.25	0.24	0.02
콘텐츠산업	0.23	0.24	0.24	0.27	0.23	0.00

표 부록 I -13 '15년 1분기~'16년 1분기 음악산업 상장사 총자산회전을 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2015년 1분기	2015년 2분기	2015년 3분기	2015년 4분기	2016년 1분기	2016년 1분기 전년동기대비증감
큐브엔터	-	0.17	0.26	0.22	0.15	0.15
로엔엔터테인먼트	0.25	0.27	0.27	0.27	0.26	0.01
CJ E&M	0.12	0.12	0.16	0.14	0.13	0.01
에스엠	0.14	0.16	0.17	0.14	0.13	△0.02
소리바다	0.24	0.25	0.23	0.25	0.16	△0.08
KT뮤직	0.23	0.25	0.28	0.27	0.27	0.04
벅스	0.19	0.15	0.19	0.18	0.16	△0.03
캔들미디어	0.22	0.20	0.18	0.17	0.18	△0.04
JYP Ent.	0.11	0.18	0.20	0.24	0.14	0.03
와이지엔터테인먼트	0.12	0.12	0.13	0.15	0.18	0.06
에프엔씨엔터	0.12	0.22	0.14	0.16	0.13	0.02
음악산업	0.16	0.17	0.19	0.18	0.17	0.01
콘텐츠산업	0.00	0.16	0.17	0.18	0.16	0.16

## 2. 상장사 매출구조 분석<sup>9)</sup>

### ● 로엔엔터테인먼트

- 로엔엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, '16년 1분기 기준 전체 매출액 중 내수는 전년동기대비 20.0% 증가, 수출은 161.8% 대폭 증가
- 매출 증가의 원인은 모든 사업 항목들이 골고루 증가하였고, 특히 CD외 상품의 내수항목과 기타매출에서의 수출항목에서 전년동기대비 큰 폭으로 증가한데 기인

표 부록 II -1 로엔엔터테인먼트 (2016년 1분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2015년				2016년 1분기	전체대비 비중	전년동기 대비		
	1분기	2분기	3분기	4분기					
음악 사업	제품 CD외	내 수	934	1,569	1,456	2,462	1,699	1.8%	81.9%
		수 출	-	-	5	11	143	0.1%	-
		합 계	934	1,569	1,461	2,473	1,842	1.9%	97.2%
상품	CD외	내 수	2,119	3,268	4,012	5,844	5,305	5.5%	150.4%
		수 출	-	-	-	-	-	0.0%	-
		합 계	2,119	3,268	4,012	5,844	5,305	5.5%	150.4%
콘텐츠 매출	음원제공/ 음원서비스	내 수	71,123	74,410	75,062	82,969	80,960	83.9%	13.8%
		수 출	1,666	628	3,969	△699	2,023	2.1%	21.4%
		합 계	72,789	75,038	79,031	82,270	82,983	86.0%	14.0%
기타매출	-	내 수	2,383	7,680	5,706	5,218	3,931	4.1%	65.0%
		수 출	94	89	1,380	4,283	2,441	2.5%	2496.8%
		합 계	2,477	7,769	7,086	9,501	6,372	6.6%	157.2%
합계		내 수	76,559	86,927	86,236	96,493	91,895	95.2%	20.0%
		수 출	1,760	717	5,354	3,595	4,607	4.8%	161.8%
		합 계	78,319	87,644	91,590	100,088	96,502	100%	23.2%

10) 상장사의 대부분이 연결기준으로 분야별 매출액을 제공하고 있으며, 본문의 상장사 분석에 사용한 매출 및 수출 실적은 상장사별로 각각 연결 및 비연결을 선별적으로 적용하였기 때문에 부록에서 다른 각 상장사별 분야별 매출 및 수출 실적은 본문 상의 매출 및 수출 실적과 일부 차이가 있을 수 있음. 따라서 부록의 수치는 각 상장사의 분야별 매출구조를 파악하는 용도로만 활용



● 와이즈엔터테인먼트

- 와이즈엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, '16년 1분기 기준 수출은 전년동기대비 54.2%, 내수는 82.5% 증가하여 전체매출 증가는 82.5% 증가하여 전체매출 증가
- 매출 증가의 원인은 광고 모델, 출연료 매출을 제외한 대부분의 사업 부문 매출이 전년동기대비 증가한데 기인하며, 특히 콘서트 공연 내수 매출과 기타제품 매출(수출)이 큰 폭으로 상승

표 부록 II -2 와이즈엔터테인먼트 (2016년 1분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2015년				2016년 1분기	전체대비 비중	전년동기 대비		
	1분기	2분기	3분기	4분기					
제품매출	음반/음원	수출	2,813	5,343	3,106	6,307	3,831	5.3%	36.2%
		내수	2,901	4,214	4,744	6,806	7,008	9.6%	141.6%
		소계	5,714	9,557	7,850	13,113	10,840	14.9%	89.7%
	기타제품	수출	839	115	645	2,410	2,575	3.5%	206.9%
		내수	2,160	1,595	3,162	2,452	5,048	6.9%	133.7%
		소계	2,998	1,711	3,807	4,862	7,622	10.4%	154.2%
콘서트 공연 매출	수출	1,554	7,000	13,451	10,102	9,500	13.0%	511.3%	
	내수	320	3,050	493	6,087	7,575	10.4%	2267.2%	
	소계	1,874	10,050	13,944	16,189	17,075	23.4%	811.2%	
광고 모델 매출	수출	1,306	742	800	870	970	1.3%	△25.7%	
	내수	3,873	5,222	6,463	4,769	4,094	5.6%	5.7%	
	소계	5,179	5,964	7,263	5,639	5,064	6.9%	△2.2%	
로열티 매출	수출	19,212	5,277	2,461	3,891	23,197	31.8%	20.7%	
	내수	672	302	864	309	1,130	1.5%	68.2%	
	소계	19,884	5,579	3,325	4,200	24,327	33.3%	22.3%	
출연료 매출	수출	1,890	758	656	2,780	2,603	3.6%	37.7%	
	내수	3,210	3,021	4,477	3,980	1,731	2.4%	△46.1%	
	소계	5,100	3,779	5,133	6,760	4,334	5.9%	△15.0%	
기타수수료매출	수출	859	891	880	1,562	1,231	1.7%	43.3%	
	내수	2,779	7,724	5,492	3,451	2,457	3.4%	△11.6%	
	소계	3,638	8,615	6,372	5,013	3,688	5.1%	1.4%	
합계	수출	28,473	20,125	22,000	22,000	43,906	60.2%	54.2%	
	내수	15,915	25,129	25,694	27,854	29,044	39.8%	82.5%	
	합계	44,388	45,254	47,694	55,776	72,951	100.0%	64.3%	

● 에스엠

- 에스엠의 매출구조를 살펴보면, '16년 1분기 기준 수출은 전년동기대비 19.8% 증가하였고 내수는 15.9% 증가하여 전체 매출 증가는 15.9% 증가하여 전체 매출 증가
- 상대적으로 높은 비중인 음원과 출연료, 초상 외 사업, 광고의 증가폭이 컸기 때문에 매출 증가 견인
- 에스엠의 '16년 1분기 기준 전체 매출 중 출연료에서 차지하는 비중이 39.4%로 가장 많았으며, 초상 외 사업이 26.9%, 광고 13.9%를 차지

표 부록 II -3 에스엠 (2016년 1분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2015년				2016년 1분기	전체대비 비중	전년동기 대비				
	1분기	2분기	3분기	4분기							
음반 사업	음반/ 음원 매출	음반	수출	3,229	1,732	1,048	2,227	1,939	4.0%	△40.0%	
			내수	7,083	11,086	7,895	8,234	3,035	6.3%	△57.2%	
			합계	10,312	12,818	8,943	10,462	4,973	10.3%	△51.8%	
		음원	수출	876	1,518	1,839	1,895	1,946	4.0%	122.1%	
			내수	1,754	2,463	3,076	3,131	2,657	5.5%	51.5%	
			합계	2,630	3,981	4,915	5,027	4,603	9.5%	75.0%	
	소계	수출	4,105	3,250	2,887	4,123	3,884	8.0%	△5.4%		
		내수	8,838	13,549	10,972	11,366	5,692	11.8%	△35.6%		
		합계	12,943	16,799	13,859	15,488	9,576	19.8%	△26.0%		
		매니지 먼트 사업	출연료	수출	7,143	12,083	28,043	1,371	13,737	28.4%	92.3%
				내수	4,904	4,502	5,475	3,039	5,349	11.0%	9.1%
				합계	12,046	16,585	33,518	4,409	19,086	39.4%	58.4%
광고	수출		650	573	1,294	1,538	990	2.0%	52.4%		
	내수		4,813	5,725	5,606	6,474	5,732	11.8%	19.1%		
	합계		5,463	6,298	6,900	8,013	6,723	13.9%	23.0%		
초상 외	수출	5,132	4,485	3,166	10,136	6,788	14.0%	32.3%			
	내수	5,490	4,629	1,712	8,372	6,263	12.9%	14.1%			
	합계	10,622	9,114	4,879	18,507	13,051	26.9%	22.9%			
	소계	수출	17,088	12,978	32,503	13,045	21,515	44.4%	25.9%		
		내수	11,044	19,020	12,794	17,885	17,344	35.8%	57.0%		
		합계	28,132	31,997	45,297	30,929	38,860	80.2%	38.1%		
합계	수출	21,193	16,228	35,390	17,167	25,400	52.4%	19.8%			
	내수	19,882	32,569	23,765	29,251	23,036	47.6%	15.9%			
	합계	41,075	48,797	59,156	46,418	48,436	100.0%	17.9%			

● JYP Ent.

- JYP Ent.의 매출구조를 살펴보면, 음반사업이 전체 매출의 29.4%를 차지하며 매니지먼트사업이 70.6%를 차지
- '16년 1분기 전체 매출은 전년동기대비 47% 증가하였으며, 콘서트에서 59% 하락하였으나 초상권외 음원에서 각 177%와 169%로 크게 증가하여 부진 상쇄
- 전체 매출 중 가장 큰 비중을 차지하는 세부 사업분야는 광고 부문으로 34.6%를 차지하며, 다음으로 음반/음원 29.4%, 초상권 외 기타 17.5%, 출연료 14.1%, 콘서트가 4.4%를 차지

표 부록 II -4 JYP Ent. (2016년 1분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2015년				2016년	전체대비 비중	전년동기 대비		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기				
음반사업	음반/음원	수출	443	826	1,900	219	944	8.6%	113%
		내수	758	1,874	2,883	2,782	2,289	20.8%	202%
	합계	1,201	2,701	4,783	2,563	3,233	29.4%	169%	
매니지먼트사업	콘서트	수출	1,121	400	0	1,449	480	4.4%	57%
		내수	37	886	399	1,561	0	0.0%	100%
		합계	1,158	1,286	399	3,010	480	4.4%	59%
	광고	수출	707	558	441	117	741	6.7%	5%
		내수	2,313	2,867	2,628	2,578	3,059	27.9%	32%
		합계	3,020	3,424	3,069	2,695	3,801	34.6%	26%
	출연료	수출	810	1,668	2,680	1,276	575	5.2%	29%
		내수	586	953	1,444	1,256	976	8.9%	67%
		합계	1,397	2,621	4,124	2,532	1,551	14.1%	11%
	기타	초상권외	수출	391	613	87	6,101	1,435	13.1%
내수			303	1,102	811	1,168	485	4.4%	60%
합계			694	1,715	897	7,269	1,919	17.5%	177%
합계	수출	3,472	4,065	5,107	8,724	4,174	38.0%	20%	
	내수	3,998	7,682	8,165	9,345	6,809	62.0%	70%	
	합계	7,470	11,747	13,272	18,069	10,983	100.0%	47%	

주) JYP Ent.는 기존 사업부문 구분내역이 '15년 1분기부터 신규 편성되어 부문별 시계열 분석이 불가능한 이유로 '15년 1분기 실적부터 수록

**2016년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(음악산업편)**

**집필진**

**한국콘텐츠진흥원**

감수	강익희 (산업진흥정책본부 본부장) 강경석 (산업분석팀 팀장)
연구진행	이현우 (산업분석팀 책임연구원) 선지혜 (산업분석팀 주임연구원)

**외부기관**

연구분석	정정섭 실장(한국씨앤알) 김지응 과장(한국씨앤알) 김원경 사원(한국씨앤알)
실태조사	윤효정 대리(한국씨앤알)

**발행인** 송 성 각

**발행일** 2016년 7월 6일

**발행처** 한국콘텐츠진흥원 전라남도 나주시 교육길 35 (520-350)

**디자인 및 인쇄** 다림커뮤니케이션

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/국내산업통계>에 게재되는  
보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”



Create  
NeWave

k'occa

k'occa  
한국콘텐츠진흥원

